Dreamfall
Бесконечное путешествие



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start) и выберите в меню **Выполнить** (Run).

2. В появившемся окне введите D:\setup, если ваше устройство для чтения дисков обозначается буквой D (если нет, введите нужную букву).

3. Нажмите **ОК**.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).

2. Выберите **Программы** (Programs) / **Новый Диск** / **Dreamfall - Бесконечное путешествие**.

3. Щелкните **Запустить игру**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).

2. Выберите **Программы** (Programs) / **Новый Диск** / **Dreamfall - Бесконечное путешествие**.

3. Щелкните **Удалить игру**.



СОДЕРЖАНИЕ

ПЕРСОНАЖИ 4

СЮЖЕТ 6

МИРЫ 7

ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ 9

ИГРА 10

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ 12

СНАРЯЖЕНИЕ 13

СЕКТОР ОБЗОРА 14

КАМЕРА 15

ДИАЛОГИ 16

БОЙ 17

МОБИЛЬНИК / ДНЕВНИК 18

ЗАГРУЗКА И СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ 19

НАСТРОЙКИ 20

АВТОРЫ 22

ПЕРСОНАЖИ

Три истории. Три человека. Одна судьба.
Сновидец. Бунтарь. Защитник

Благодаря случаю или, может быть, провидению жизненные пути этих трех людей обязательно пересекутся. Их разделяют разные миры, разные убеждения, но нечто общее у них все же есть:
их судьба вот-вот изменится, и ничто уже не будет по-прежнему.



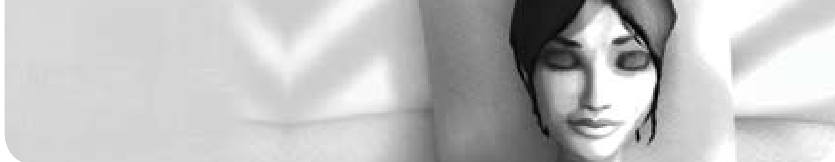
Зои Кастильо

Искатель. Странник. Сновидец.

Зои живет в Касабланке со своим отцом Габриэлем. Совсем недавно она бросила учебу в университете Кейптауна и рассталась со своим другом Резой, с которым ее связывали достаточно серьезные отношения. Будущее для Зои стало туманным, и она начинает сомневаться в себе и своих убеждениях.

Зои вот-вот будет втянута в глобальный заговор, и ее ждет опаснейшее путешествие за океан, к другим континентам, находящимся за разломом между мирами. А также таинственное место, называемое Зимой.

Впервые в жизни Зои придется поставить на карту все, что у нее есть, не только ради любимого человека, но и ради самой себя.





Эйприл Райан

Бунтарь. Посланник. Избранная.

Десять лет назад Эйприл Райан отправилась в путешествие, которое изменило ход истории. За эти годы наивная девушка превратилась в недоверчивую женщину. Мир стал для нее ловушкой. Она потеряла веру в человечество и, чтобы заглушить голоса внутренних демонов, встала на путь борьбы и лишений.

Возможно, сама Эйприл считает, что покончила со своим прошлым, но скоро она обнаружит, что от судьбы просто так не уйти.



Киан

Воин. Защитник. Убийца.

Киан служит Шести, ни на минуту не сомневаясь в их власти. Он несет еретикам и неверующим Слово Богини. Он обращает их в свою веру, не прибегая к увещеваниям и проповедям. Его орудие – острый меч и обещание скорой смерти. Он – последняя надежда для верующих. Он защитник.

В настоящий момент Киан готовится к путешествию, которое перевернет весь его мир и заставит сомневаться в вещах, которые он всегда считал очевидными и не требующими доказательств.

СЮЖЕТ

Десять лет назад юная студентка Эйприл Райан обнаружила, что параллельно нашему миру существует еще один – Аркадия. Загадочный и прекрасный мир магии, полный необычных существ и опасного колдовства. Эйприл также открыла в себе необычный талант: она способна перейти границу между мирами так же легко, как мы с вами переходим улицу.

Эйприл суждено было спасти древний Баланс между нашим миром, миром науки, и Аркадией, миром магии. И она отправилась в долгое и опасное путешествие, которое в результате привело ее в Царство Стража. Царство Стража находится между мирами, и именно здесь поддерживается Баланс между наукой и магией, порядком и хаосом.

После того как Баланс между параллельными мирами был восстановлен, а Страж снова занял свой трон, Эйприл вместе со своим лучшим другом Вороном отправилась к границе миров. С тех пор ее почти никто не видел. И никто не знает, что Эйприл, обыкновенная восемнадцатилетняя девчонка, пожертвовала всем, что у нее было, ради спасения всех нас.

Прошло десять лет, и над параллельными мирами нависла новая угроза. На этот раз Эйприл не единственная, кто оказался втянутым в хитросплетения судьбы. Немаловажная роль в грядущих событиях отведена Зои Кастильо, девушке из Касабланки, и Киану, загадочному убийце из Империи Азади в Аркадии.



Старк и Аркадия, мир науки и мир магии, порядок и хаос. Две половины одного круга, разделенные могущественными чародеями десять тысяч лет назад, чтобы помешать человечеству уничтожить себя.
Старк – наш мир спустя два столетия. Во многом он остался таким же, каким мы его видим сегодня. Аркадия – мир магии, чужой и знакомый одновременно. Он словно зеркало нашего общества, в котором технологии заменяются волшебством.
Но есть и третий мир, не похожий ни на что. Те, кто знает о его существовании, называют его Зимой. Он на границе, выше и ниже. Он впереди и позади. Он в прошлом и будущем, повсюду и всегда. Он скрывает страшную тайну, которая разорвет грань между мирами и повергнет вселенную в хаос.

Старк после Коллапса
2219 год. Десять лет назад что-то произошло.
Никто не может вспомнить, что именно случилось и по какой причине, но мир изменился.
После практически двух столетий свободы мы оказались в ловушке. Небо стало недоступным, любая связь с городами на других континентах прервалась. На какой-то краткий, но страшный период мы стали беспомощными. Мы оказались словно заморожены, парализованы событиями, природу которых мы были не в силах ни объяснить, ни понять.
А затем медленно, но уверенно мы стали приходить в себя, собирая осколки наших жизней. Через неделю, самое большее через две, цивилизация стряхнула с себя пыль прошлого и вновь обратила взор в будущее. Да, мы больше не могли летать без крыльев. Да, мы больше не могли путешествовать через туннели Вселенной. Да, у нас больше не было возможности связаться с кем-либо за пределами Солнечной системы. Но ведь мы же обходились без всего этого в прошлом? И почему мы не сможем обходиться без этого в будущем?
Прошло десять лет. Человечество научилось жить и даже процветать в новом мире. И хотя в глубине души все мы помним о Коллапсе, мы не хотим жить прошлым. Да, мы не знаем точно, что произошло, и не помним все подробности тех страшных, показавшихся бесконечными дней. Но жизнь продолжается. Мы вновь обрели свободу, вновь получили крылья, и всех нас ждет яркое и светлое будущее.



Аркадия и Маркурия
Единая Земля была разделена на Старк и Аркадию более десяти тысяч лет назад, после падения первых цивилизаций.
Законы природы в Аркадии изменчивы, но магия это компенсирует. Таким образом, технологии в этом мире могут эффективно существовать только при поддержке магии, что до недавнего времени было строго запрещено.

Восточные континенты Аркадии – Северные и Южные Земли. Маркурия, один из крупнейших городов Северных Земель, является столицей Аиреды, Объединенной Страны. Десять лет назад на Маркурию напали тирены, варварские племена с западных равнин. Они захватили город, и жители были вынуждены бежать на север и восток.
Однако оккупация продолжалась недолго. Когда казалось, что надежды уже нет, спасение пришло с запада. Из загадочной Империи Азади, о которой мало что было известно, прибыли войска. Летающие корабли и мощное оружие помогли им расправиться с тиренцами за считаные дни. Маркурия была освобождена, и жители смогли вновь вернуться домой. Азади дали торжественную клятву, что явились с мирными намерениями, и жителям Северных Земель было нечего бояться.
Прошло десять лет, а войска Азади все еще остаются в Маркурии. Их число и влияние постоянно растет, но в Маркурии мало кто придает этому значение. Более того, все больше и больше людей начинают верить, что их жизнь только улучшилась благодаря Азади. Чужеземцы подарили им новые технологии, которые должны значительно упростить жизнь. Кроме того, благодаря патрулям на улицах города стало гораздо безопаснее.
Но есть и такие, кто считает Азади коварным и опасным врагом. Для таких людей борьба с Азади стала смыслом жизни. Повстанцы (или террористы, как называют их Азади) постоянно нападают на войска и сторожевые посты Азади на всей территории Северных Земель. Считается, что главный штаб повстанцев находится в одном из городов на востоке, но пока все попытки его обнаружить были тщетными.



Сеть

Сеть вездесуща, и она с легкостью может определить точные координаты вашего местонахождения. В любой момент.
Сеть представляет собой беспроводную систему, связанную со всеми устройствами во всех точках Земли, даже самых удаленных. К ней подсоединены мобильные телефоны, экраны, пульты управления, холодильники, системы видеонаблюдения, игрушки, одежда, автомобили. Все связано между собой.
Наибольшей популярностью на черном рынке пользуется услуга «нейтрализации» встроенных передатчиков Сети. Мало кого устраивает постоянное вмешательство в их личную жизнь, и все больше и больше людей предпочитает приобретать вещи, отключенные от Сети.

Шум

На протяжении вот уже нескольких недель мы все чаще и чаще наблюдаем некое загадочное явление. Пресса называет его «Шумом». Шум влияет на все устройства, соединенные с Сетью, то есть, иными словами, он влияет на все. Экраны мерцают и гаснут, транспорт останавливается, системы управления автомобилями дают сбой, что нередко приводит к страшным авариям.
Истинная причина возникновения Шума неизвестна. Существуют самые разные теории: от взрывов на Солнце до терроризма. Но, как бы то ни было, никто не в силах объяснить это явление или воспрепятствовать ему. Люди начинают проявлять беспокойство. Особенно те, кому удалось пережить Коллапс 2209 года.

Синдикат

Потрясения в обществе, вызванные Коллапсом, привели к формированию всеведущего Синдиката.
Изначально данная организация была создана с целью установить четкие границы и законы для корпораций и сделать так, чтобы эти законы соблюдались. Для этого Синдикат основал независимое правоохранительное агентство Око, иными словами, международную и межкорпоративную полицию.

ВАТИкорп

ВАТИкорп на протяжении почти двухсот лет является лидером на рынке роботизированных игрушек и помощников по хозяйству. Однако своим финансовым и политическим могуществом корпорация обязана всего одному из своих созданий, милейшему роботу ватилле.
ВАТИкорп располагается в корпоративном городе Вати-Сити на острове Хоккайдо в северной Японии. В настоящее время сотрудниками ВАТИкорп являются десятки тысяч людей и роботов по всему миру.
Не так давно корпорация сделала официальное заявление о предстоящем запуске нового проекта «Альхера». По словам представителей компании, это будет важнейшим событием за несколько десятилетий, а возможно, и за всю историю существования ВАТИкорп. Первая презентация предположительно состоится через несколько месяцев. Мир затаил дыхание. ВАТИкорп еще никогда не подводила своих поклонников.

Игровой экран

ВАШ ПЕРСОНАЖ

СЕКТОР ОБЗОРА

ЗНАЧКИ ДЕЙСТВИЙ

ЗНАЧОК МОБИЛЬНОГО ТЕЛЕФОНА

СНАРЯЖЕНИЕ



Перемещение персонажа осуществляется при помощи мыши, клавиатуры или джойстика. Если подвести персонажа к интересующему вас объекту, этот объект будет выделен (2). В зависимости от текущей ситуации и типа выделенного объекта, вы сможете произвести над ним различные действия.
Возможные действия показываются значком в правом углу экрана (3). Чтобы произвести данное действие с выделенным объектом, нажмите **левую кнопку мыши** или клавишу **Пробел**. Если доступно несколько разных действий, выберите нужное из всплывающего списка.

Примеры значков действий

	**ПОСМОТРЕТЬ**	осмотреть объект.
	**ВЗЯТЬ**	взять объект.
	**ИСПОЛЬЗОВАТЬ**	использовать объект.
	**РАЗГОВОР**	начать разговор с другим персонажем.
	**ПЕРЕДВИЖЕНИЕ**	особый вид передвижения, например, если вам нуж но взобраться наверх, проползти и т. п.

Если на ваш мобильный телефон приходит новое сообщение или в ваш дневник добавлена новая запись, в верхней части экрана появляется соответствующий значок (4). Чтобы просмотреть новые сообщения или записи, нажмите клавишу **М**.
Все предметы, которые вы собираете в игре, хранятся в вашем снаряжении (5). Чтобы просмотреть содержимое вашего снаряжения, нажмите **Tab** или **колесико мыши**.



Общее управление

W / A / S / D	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
или пробел	действие
	включить сектор обзора
Удерживать ctrl во время движения	красться
Удерживать shift во время движения	идти
tab или	снаряжение
	мобильный телефон
Esc	главное меню
pause	пауза
	пропустить видеофрагмент

Управление снаряжением

tab или	открыть снаряжение
A / D или	просмотр содержимого
	использовать предмет

Управление сектором обзора

	включить/выключить сектор обзора
Q / E или	прокрутка предметов в секторе обзора
Удерживать	управление камерой (только в секторе обзора)

Управление в бою

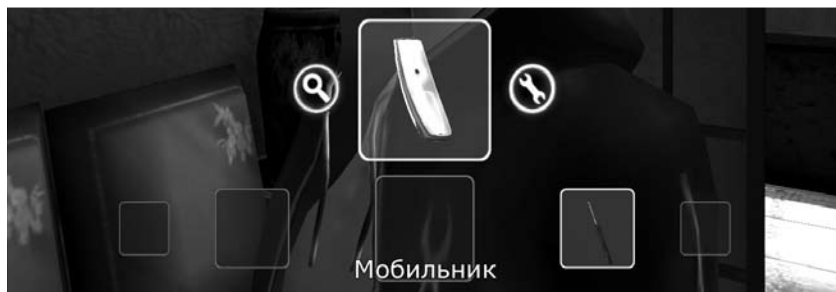
L или	слабый удар
K или	сильный удар
пробел	блокировка



УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ

Чтобы управлять перемещениями персонажа с помощью мыши, переключите в настройках **Режим управления мышью** с **Камеры** на **Передвижение**.
В этом режиме мышью задается как направление, так и скорость передвижения вашего персонажа. Передвиньте мышь в том направлении, в котором должен перемещаться ваш персонаж. Расстояние, на которое вы передвинете мышь, определяет режим ходьбы или бега.
Персонаж будет продолжать передвижение, пока вы не зададите ему новое направление или скорость. Чтобы заставить его остановиться, передвиньте мышь в противоположном направлении или щелкните левой кнопкой мыши.
Чтобы управлять камерой в этом режиме, удерживая правую кнопку, двигайте мышью.

СНАРЯЖЕНИЕ



Нажмите клавишу **Tab** или **колесико** мыши, чтобы открыть снаряжение. Просмотр содержимого осуществляется при помощи клавиш **A** и **D** или **колесика мыши**. Чтобы использовать выделенный предмет, нажмите **W** или щелкните **левой кнопкой мыши**.

В зависимости от типа выделенного предмета у вас будет выбор из одного или нескольких следующих действий:



ОСМОТРЕТЬ ПРЕДМЕТ – нажмите клавишу **A** или щелкните по соответствующему значку, чтобы изучить предмет.

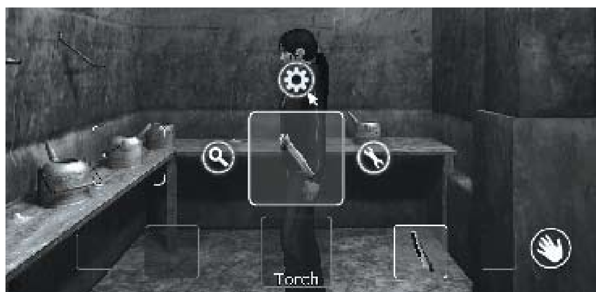


ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЛИ ОТДАТЬ ПРЕДМЕТ – в некоторых случаях, если выделен другой персонаж или объект, вы можете отдать или использовать предмет из снаряжения. Для этого нажмите клавишу **W** или щелкните по соответствующему значку.



ОБЪЕДИНИТЬ НЕСКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ ИЗ СНАРЯЖЕНИЯ – некоторые предметы можно объединить друг с другом для создания новых предметов. Для этого нажмите клавишу **D** или щелкните по соответствующему значку. Затем выберите второй предмет из вашего снаряжения и нажмите клавишу **W** или левую кнопку мыши.

Чтобы закрыть снаряжение, нажмите клавишу **S** или **колесико мыши**.





СЕКТОР ОБЗОРА



Сектор обзора позволяет вам на расстоянии изучать различные объекты и других персонажей, а также взаимодействовать с ними. Кроме того, он позволяет быстро определить, над какими из окружающих вас объектов можно производить различные действия.

Чтобы включить сектор обзора, щелкните правой кнопкой мыши. Затем перемещайте мышь, чтобы нацелить сектор обзора на интересующего вас персонажа или объект.

Иногда в секторе обзора расположено несколько интерактивных объектов. Чтобы просмотреть их, воспользуйтесь клавишами **Q** и **E** или прокрутите **колесико** мыши.

Не забывайте, что для многих предметов и персонажей доступные действия будут различаться в зависимости от того, на каком расстоянии вы от них находитесь!



КАМЕРА



Управление камерой осуществляется с помощью мыши.
Если вы хотите настроить камеру при включенном секторе обзора, удерживая правую кнопку, перемещайте мышь.
По умолчанию включен фиксированный режим слежения. Это означает, что камера постоянно будет находиться за спиной вашего персонажа. В меню настроек вы можете сменить этот режим на обычный, при котором управление камерой будет осуществляться только вручную.

ДИАЛОГИ



Во время диалога с другими персонажами для выделения нужного ответа достаточно просто навести на него курсор. Чтобы выбрать данный ответ, щелкните по нему левой кнопкой мыши.

Обратите внимание, что при выделении ответа в нижней части экрана отображается подсказка о предполагаемом варианте развития разговора.





Чтобы нанести слабый удар, нажмите клавишу **L** или левую кнопку мыши. Ваш противник может блокировать слабые удары.
Чтобы нанести сильный удар, нажмите клавишу **K** или правую кнопку мыши. Блокировать сильный удар невозможно, но на него уходит больше времени, поэтому от него можно уклониться.
Комбинации клавиш **W, A, S, D** с левой или правой кнопкой мыши позволяют наносить противнику различные типы ударов.
Чтобы блокировать удар, нажмите и удерживайте **Пробел** до того, как удар достигнет своей цели. Чтобы уклониться от удара, нажмите и удерживайте **Пробел**, одновременно перемещая персонажа в нужном вам направлении.

МОБИЛЬНИК / ДНЕВНИК

Ваш мобильный телефон – в Аркадии он становится просто дневником –содержит всю важную игровую информацию. Туда заносятся все ваши диалоги с другими персонажами, а также записи из личного дневника Зои.

Кроме того, мобильный телефон позволяет получать электронные сообщения от других персонажей.
Чтобы открыть меню телефона, нажмите **M**.
Значок телефона в верхней части экрана означает, что вам пришло новое сообщение.
В меню телефона/дневника вы увидите четыре пункта:



Личные записи. Данный раздел представляет собой личный дневник вашего персонажа. Записи заносятся сюда автоматически по мере прохождения игры. Если в вашем дневнике есть непрочитанные записи, вы увидите на экране мигающий значок дневника.



Журнал. В данный раздел заносятся все разговоры с другими персонажами.



Сообщения. Здесь хранятся все сообщения, которые вам посылают другие персонажи игры. Если у вас есть непрочитанное сообщение, на экране мигает значок телефона.



Выход. Выход из меню телефона.

ЗАГРУЗКА И СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

В игре предусмотрена функция автоматического сохранения.

Загрузка игры

Из главного меню: войдите в пункт **Загрузить игру**, после чего выберите нужную вам игру.
Во время игры: нажмите клавишу **Esc**, затем выберите пункт **Загрузить игру** и щелкните нужную вам игру из списка.
Внимание! Все данные текущей игры будут при этом утеряны!

Сохранение игры

Чтобы сохранить игру вручную, нажмите клавишу **Esc** и выберите пункт **Сохранить игру**. Затем выберите слот для сохранения игры.

Внимание! Если слот уже занят, все данные в нем будут переписаны заново!

НАСТРОЙКИ

Меню настроек позволяет вам сконфигурировать различные игровые параметры в соответствии с вашими предпочтениями.

Настройки звука

ОБЩАЯ ГРОМКОСТЬ – Настройка общей громкости звука в игре.
ГРОМКОСТЬ ЭФФЕКТОВ – Настройка громкости звуковых эффектов.
ГРОМКОСТЬ РЕЧИ – Настройка громкости речи в игре.
ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ – Настройка громкости музыки в игре.
СИСТЕМНЫЕ НАСТРОЙКИ ЗВУКА – В данном меню настройки доступны следующие установки:

• программные (стерео), наушники, Dolby Surround, SRS Circle Surround, разделение каналов 4.0, разделение каналов 5.1, разделение каналов 6.1, разделение каналов 7.1, разделение каналов 8.1, Directsound 3D)

• аппаратные (EAX2, EAX3, EAX4)

При наличии аппаратной поддержки игра «Dreamfall - Бесконечное путешествие» использует технологию EAX® ADVANCED HD™.

Технологии EAX® ADVANCED HD 3 или 4 позволят вам насладиться усовершенствованными трехмерными эффектами, включая EAX® Environmental Reverberation.

Меню игры

ВКЛ./ВЫКЛ. СУБТИТРЫ – Позволяет включить/выключить отображение субтитров во время диалогов. По умолчанию включены.
ОБУЧЕНИЕ – Позволяет включить/отключить процесс обучения. По умолчанию включено.

Настройки видео

В игре доступны следующие настройки видео:

СООТНОШЕНИЕ СТОРОН – Вам предоставляется выбор из следующих режимов: авто (рекомендуется), обычное 4:3, широкоэкранное 16:9, широкоэкранное 16:10.

РАЗРЕШЕНИЕ ЭКРАНА – Позволяет настроить разрешение экрана. Список доступных режимов зависит от конфигурации вашей системы.

СГЛАЖИВАНИЕ – Позволяет выбрать из нескольких разных режимов сглаживания (зависит от вашей видеокарты).

КАЧЕСТВО ГРАФИКИ – Позволяет настроить качество игровых текстур: низко, нормально, высоко или супер (только для видеокарт с памятью 256 МБ или выше)



Настройки управления

Эти меню позволят настроить управление в игре:

Клавиатура – Здесь вы можете назначить функции нужным вам клавишам или восстановить настройки по умолчанию.

Мышь – Здесь вы можете настроить чувствительность мыши. Чувствительность каждого действия настраивается отдельно.

Режим управления мышью – Позволяет настроить основную функцию мыши – управление камерой или персонажем.

Горизонтальная ось камеры – Позволяет выбрать обычный или инвертированный режим управления камерой с помощью мыши.

Вертикальная ось камеры – Позволяет выбрать обычный или инвертированный режим управления камерой с помощью мыши.

Режим камеры – Позволяет выбрать режим слежения (камера постоянно находится позади персонажа) или нормальный режим (управление камерой производится вручную с помощью мыши).

Джойстик – Данное меню позволяет назначить любые действия на кнопки вашего джойстика.

Горизонтальная ось камеры – Позволяет выбрать обычный или инвертированный режим управления камерой с помощью джойстика.

Вертикальная ось камеры – Позволяет выбрать обычный (Normal) или инвертированный (Inverted) режим управления камерой с помощью джойстика.

Режим камеры – Позволяет выбрать режим слежения (камера постоянно находится позади персонажа) или нормальный режим (управление камерой производится вручную с помощью джойстика).



АВТОРЫ

FUNCOM

ДИРЕКТОР ПРОЕКТА
Ragnar Tornquist

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА
Oivind Scharning

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР
Christer Sveen

ВЕДУЩИЕ ДИЗАЙНЕРЫ
Jarl Schjerverud
Henning Solberg

ДИЗАЙНЕРЫ
Aleksander S. Grondal
Dag Scheve
Torbjorn 'Tobben' Sitre

СЦЕНАРИСТ
Ragnar Tornquist & Dag Scheve

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК
Kjetil Hjeldnes

ЭСКИЗЫ И НАБРОСКИ
Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Gavin Henry Whelan
Sigbjorn 'Siggy' Galaen
Vebjorn Strommen

ПРОРИСОВКА ЛАНДШАФТОВ
Richard Cawte
Oyvind Jernskau
Dan Cormick
Lee Symes
Mats Tveita
Markus Schille
Pekka Jarventaus
Sonia Tyndale

ПРОРИСОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ
Vebjorn Strommen
Robert Kist

АНИМАЦИЯ
Eigil Jarl Halse
Frode Thorkildsen
Ingvild Oppedal Olsen Ashurst
Maria Skau
Morten Overlie
Tibor Nagy
Trygve Bjellvag
William John Ashurst

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ГРАФИКА
Razvan Vacar
Thomas Sundf.r
Waqas Chaudhry

ГЛАВНЫЕ ПРОГРАММИСТЫ
Morten Lode
Christian Tellefsen
Enno Rehling

ПРОГРАММИСТЫ
Arnleif Mydland
Jorn Jensen
Jorn Are Sjulsen
Knut Johannessen
Morten Brenna
Morten Hustveit
Morten Lied Johansen
Tommy Strand

ЗВУКОИНЖЕНЕР
Morten Sorlie

ГЛАВНЫЙ ЗВУКООПЕРАТОР
Simon Poole

КОМПОЗИТОР
Leon Willett

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУЗЫКА
Even Johansen / Universal Publishing
Ingvild Hasund
Morten Sorlie
Octavcat
Simon Poole

ЗВУКОРЕЖИССЕР
(английская версия)
Ragnar Tornquist

ПОДБОР АКТЕРОВ И КООРДИНАТОР ЗВУКОЗАПИСИ
Dag Scheve

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ ДИАЛОГОВ
Lee Walker

ПОМОЩНИК МЕНЕДЖЕРА ПРОЕКТА
Anita Dalsrud

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Trond Arne Aas

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

МЕНЕДЖЕР ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Orjan Mathis Tvedt

ПОМОЩНИК МЕНЕДЖЕРА ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Scott Junior

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ТЕХНИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Michael Sovik

ТЕСТЕРЫ ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Anthony Strickland
Brad Berrier
Christopher Bjornsti
Dax Hock
Eirik Munthe
Glen Swan
Joseph Levinski
Nina Louise Sund
Rune Valle

МАРКЕТИНГ И МЕНЕДЖМЕНТ

ДИРЕКТОР ПО ОПЕРАЦИЯМ
Ole Schreiner

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ
Ove Forseth

МАРКЕТИНГ
Annette De Freitas
Terri Perkins

ПИАР
Jorgen Tharaldsen

ОБЩЕСТВЕННЫЙ МЕНЕДЖЕР
Craig Morrison

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО БИЗНЕС-ПРОЕКТАМ
Nicolay Nickelsen

КОНТРОЛЕР ПО БИЗНЕСУ
Jan Inge Torgersen

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
Martin Hoff

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Johan Tenga
Vivi Christensen
Geoff Higgins
Brian Lee
Сотрудникам службы поддержки Funcom, США

ДЕТИ
Ingvild Mydland
Maren Mary Ashurst

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ
Ellie Conrad Leigh: *Зои Кастильо*

Sarah Hamilton: *Эйприл Райан*

Gavin O'Connor: *Киан*

Ralph Byers: *Брайан Вестхауз / Ропер Клакс*

Jo Dow: *Питс / Тюремщик Муррон / Темный народ*

Kwesi Ameyaw: *Чаван*

Matthew Keenan: *Бринн*

Mary Healy: *Оливия ДеМарко*

Daryl Alan Reed: *Чарли*

Jack Angel: *ватилла Ворчун*

Wes Parker: *Китаец*

Brian Bloom: *Маркус Круазье / Страж / Кенджи*

Andre Sogliuzzo: *Слепой Боб*

Hadeel Alwash: *На-ане*

Anna Savva: *Кара / голос компьютера ВАТИкорп*

Iris Quinn: *Елена Чанг*

Michael FitzGerald: *Реза Темиз*

Patrick FitzSymons: *Габриэль Кастильо / торговец специями*

Victor Burke: *Дэмиен Кавано*

Vanessa Jones: *Джама Мбайе*

Roger Raines: *Ворон*

Julia Murney: *Эмма де Врижер / Доктор Парк / Юрико*

Havard Bakke: *Ивар*

Alan Stanford: *Скиталец / Капитан*



Paul Tylak: *Голос допроса*

Marcus Lamb: *охранник в музее*

Maryke Hendrickse: *ватилла Люсия / Сэм Гилмор*

Cordis Heard: *Бенрима Салмин*

Ruth McCabe: *Дурочка Клара*

Garrett Lombard: *Вамон / Дагдам*

David Goodall: *Гармон Кумас*

Dougie Wallace: *Ари Кинрин*

Nadine Shenton: *Хостесса в "Пределе"*

Len Firth: *Винни*

Deirdre Donnelly: *минструм Магда / Обаасан*

Louis Gregg: *Хиро*

Roger Gregg: *Элвин / ученый*

Georgia Pearce: *Вера*

Jenny Maher: *Белая Драконица / Абия из Шести / Карен*

Jade Yourell: *Йона из Шести / Сестра Сагия / женщина-ученый*

Doireann Ni Chorrigain: *Дитя Эна / Рико*

Hilary Cahill: *Маха из Шести / Сэла*

Javier Fernandez: *Манни Шавез*

В ЭПИЗОДАХ
Susan Zelouf, Pat Kinevane, Annie Ryan, Joe Rooney, Peter Ferris, Ingerborg Raustol, Petronella Barker, Lena Meieran, Jan Erik Madsen, Anders Ribu, Franklin Adjaye, Susan Winder, Yuke Sun, Kuo Guo, Sirui Ren

ЗВУКОЗАПИСЬ, ЗВУКОРЕЖИССУРА И ПОДБОР АКТЕРОВ
Blindlight

ПОДБОР АКТЕРОВ
Dawn Hershey, C.S.A.

ПРОДЮСЕР ОЗВУЧИВАНИЯ
Alexandra Dorris

ЗВУКОИНЖЕНЕР
Michael Hack

MOYNIHAN RUSSEL STUDIOS:
Paul Lynch
Airwavessound
Voiceover.uk:
Gary Churcher
Voicebank.ie:
Geraldine O'Shea, Katie Molony
Abe's Audio:
Abe Udy
Skyline Studios:
Luke Hatfield
Sound Hound Studios
Nordubb:
Morten Karlstad

АКТЕРЫ
Bjorn-Erik Hytt
Thea Danielsen Fjortoft
Vilde Jansen

VIRTUOS CHINA ART TEAM

МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ
Wu Wei
Sui Bo
Xu Kun Peng
Xie Hai Tian
Zhang Yu Ya

УРОВНИ И МОДЕЛИ ОБЪЕКТОВ
Sui Bo
Xie Hai Tian
Li Zheng

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Gilles Langourieux

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР
Cheng Yu

ВЫПУСКАЮЩИЙ ДИРЕКТОР
Pan Feng

MICRO APPLICATION

ПРЕЗИДЕНТ КОМПАНИИ
Philippe Olivier

ДИРЕКТОР ПРОИЗВОДСТВА
Remy Poirson

МЕНЕДЖЕР ПРОДУКТА
Francois Logeais

ПРОДЮСЕР
Xavier Laisney

СВЯЗИ С ПРЕССОЙ
Sandrine Loegel

МЕНЕДЖЕР ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ
Maite Leon

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
La Marque Rose

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА
Sebastien Aubre
Franck Feuillade
Absolute Quality

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Nicolas Gaborieau
Manuel Mas
Julien Dominique
Frederic Didier
Gregory Jego
Francois-Xavier Lair
Caroline Richard
Aaron Whitesell

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях смотрите на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Будьте готовы сообщить специалисту службы технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru.

Для создания файла диагностики необходимо:

1. Запустить ярлык Диагностика DirectX, который вы можете найти в программной группе Техническая поддержка.

2. В открывшемся окне перейти на закладку **Экран** (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.

3. Перейти на закладку **Звук** (Sound) и провести тест DirectSound.

4. Нажать кнопку **Сохранить все сведения...** (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык Сведения о системе, который вы можете найти в программной группе Техническая поддержка.

2. В появившемся окне выбрать **Файл** (File) / **Экспорт** (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.



© Funcom 2006





© 2006 FunCom GmbH, © 2006 Micro Application.Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.